THE HUMANS

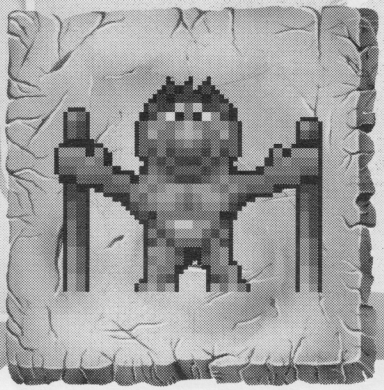
DEUTSCH

THE HUMANS

EINLEITUNG

Herzlich willkommen in der menschlichen Rasse... Leider müssen Sie ganz unten anfangen und sehen, ob Sie es schaffen, sich an die Spitze zu wurschteln. Nichts für ungut, lieber Spieler, aber Sie starten auf dem Level Moron+1 (Trottel+1), und es liegt an Ihnen, die Evolutionsleiter hinaufzuklettern und Ihren Stamm mit sich zu ziehen. Ach ja, falls Ihnen das ein Trost ist: Sie haben einen Stamm aus lauter anderen Trotteln, die Ihnen helfen oder sie behindern, je nachdem. Also viel Glück.....

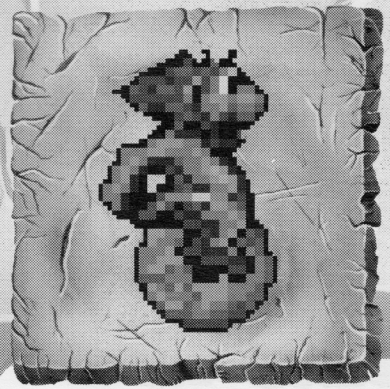
Wir wissen zwar, daß es nicht die Art eines angehenden Trottel-Manipulators wie Ihnen ist, aber vielleicht bringt es doch die Evolutionskugel ins Rollen, wenn Sie einen Blick in die folgende Spielanleitung werfen, wenigstens einen ganz kleinen, ja? Danke.



LADEN DES SPIELS

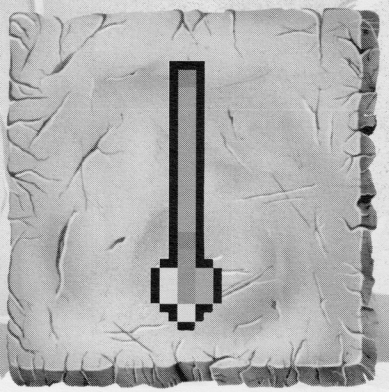
Um die Sache einfacher zu machen, brauchen Sie "Humans" nicht von der Workbench zu betreiben. Sorgen Sie nur dafür, daß Ihr Amiga ausgeschaltet und ein Joystick angeschlossen ist. Legen Sie dann die Diskette A in das Laufwerk und schalten Sie das Gerät ein. Haben Sie beim Laden des Spiels bitte etwas Geduld. Lehnen Sie sich einfach zurück und lassen Sie sich von der super "Humans"-Musik mitreißen. Wenn es Zeit wird, Diskette B einzulegen, erscheint dann auch die "Humans"-Band.

Kurz nach Einlegen von Diskette B finden Sie sich in der "Humans"-Schule wieder, wo die Lehrerin Sie auffordert, sich die Zeichnung an der Tafel anzusehen und ihr zu sagen, auf welcher Seite des Handbuchs sie wiederzufinden ist. Wenn Sie brav Ihre Hausaufgaben machen und die Frage richtig beantworten, wird der Ladevorgang fortgesetzt. Als nächstes erscheinen die Bestenliste und das Mitarbeiterverzeichnis. Sollte Ihr Name nicht auf der Liste und erst recht nicht im Verzeichnis stehen, dann haben Sie sich wahrscheinlich schnell daran sattgesehen. Lassen Sie also durch einen Druck auf den Feuerknopf diesen



Bildschirm ganz schnell verschwinden, und gehen Sie weiter zum Optionsbildschirm. Um diesen Bildschirm zu verstehen, brauchen Sie kein Informatik-Diplom. Sie können darauf die Musik und/oder die Animationen ausschalten. (Aufgrund der dadurch kürzeren Ladezeit wird das Spiel etwas beschleunigt.) Wenn Sie das Spiel wieder aufnehmen und sich den Code für den letzten Level, den Sie erreicht hatten, gemerkt haben, dann können Sie Ihr Menschlein in Richtung des "ENTER CODE"-Schildes marschieren lassen, alles löschen, was sich eventuell im Code-Kasten befindet, den Code für den letzten Level eingeben und den Feuerknopf drücken. (Wenn Sie vorher schon gespielt haben, sollten Sie das aber eigentlich wissen!)

Okay, jetzt haben Sie's fast geschafft. Zu Beginn jedes Levels ist der "Humans"-Gruppenbildschirm zu sehen. Dort spielt nicht nur die tolle "Humans"-Band, sondern Sie erhalten auch den Code für den kommenden Level, Ihre momentane Punktzahl, den Status Ihres Stammes im Bevölkerungsniveau (wie viele Menschlein Sie zur Zeit in Ihrem Stamm haben), und Sie erfahren, wie viele "Humans" Sie brauchen, um den Level zu beenden. Also gut, drücken Sie jetzt den Feuerknopf, und dann kann's losgehen...



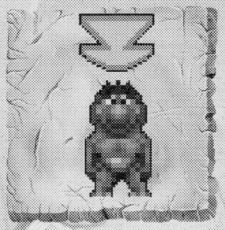
DIE STEUERUNG IHRER "HUMANS"

Wenn Sie die ersten lebendigen Menschlein auf dem Level sehen und startbereit sind, werden Sie feststellen, daß sie überall verstreut sind, sich herumlümmeln und einfach nichts tun. Lassen Sie sich davon nicht täuschen – jeder von ihnen ist, strategisch plaziert, ein prähistorisches Kraftpaket, das nur auf Ihre Befehle wartet. Sie müssen jeden Angehörigen Ihres Stammes einzeln steuern, um das Ziel des jeweiligen Levels zu erreichen.

Die Auswahl der "Humans"

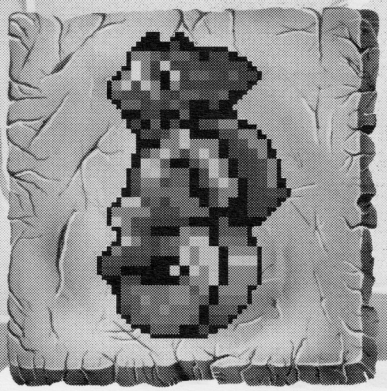
Je nach Anlage des momentanen Levels steuern Sie bis zu acht Menschlein, die zusammenarbeiten müssen, um das Ziel des Levels zu erreichen. Mit der rechten und linken Pfeiltaste auf Ihrer Tastatur können Sie jeden einzelnen "Human" auswählen. Als Kennzeichen dafür ist ein großer Pfeil über dem Auserwählten zu sehen. Sobald ein Menschlein gewählt wurde, wird dieses alle weiteren Befehle ausführen, bis Sie einen neuen Stammesangehörigen bestimmen. Sie können die einzelnen Menschlein auch mit Hilfe der Funktionstasten

anwählen: F1 für "Human" Nr. 1 bis hin zu F8 für "Human" Nr. 8. Es liegt an Ihnen, welches System Sie bevorzugen. Die beste Taktik besteht darin, zwischen beiden Systemen nach Bedarf zu wechseln.



Gehen und Klettern

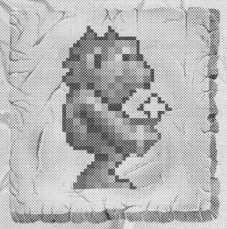
Nichts leichter als das! Um nach links oder rechts zu gehen, einfach den Joystick nach links oder rechts ziehen! Um eine Leiter, ein Seil oder einen Menschenturm hinaufzuklettern (mehr dazu später), drücken Sie den Joystick nach vorn, um hinunterzuklettern, ziehen Sie ihn zurück. (Darauf wären Sie bestimmt auch von selbst gekommen, oder?)



Grundhandlungen

Am Anfang hat Ihr alles andere als vielversprechendes Rohmaterial, nämlich das einfache Menschlein, nur zwei Funktionen, die Sie steuern können. Es kann Dinge aufheben und einen Menschenturm bilden. Das gemeine Menschlein ist auf diese Fähigkeiten so stolz, daß sie unten auf dem Bildschirm (in der Aktionsleiste) in Stein geritzt wurden. Mit der Leertaste Ihrer Tastatur können Sie zwischen diesen Funktionen wählen. Haben Sie eine davon festgelegt, dann wird das entsprechende Icon markiert. Sie bestätigen Ihre Wahl mit der Enter-Taste.

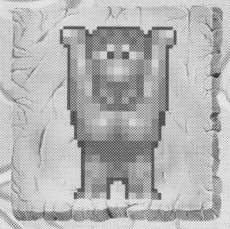
Aufheben von Gegenständen



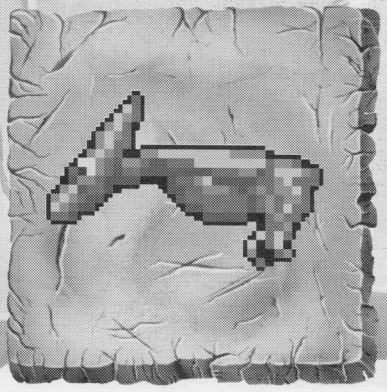
Wenn Sie sich entschieden haben, welcher Gegenstand aufgehoben werden soll, müssen Sie Ihren "Human" auf das Objekt bewegen, mit der Leertaste das Aufhebe-Icon wählen und dann durch Drücken der Return-Taste die Handlung ausführen lassen. Nun

hat Ihr Menschlein den Gegenstand aufgehoben, und daraufhin erscheint unten auf dem Bildschirm, in der steinernen Aktionsleiste, ein neuer Satz Icons. Damit haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Einsatzmöglichkeiten für Ihren neuen Speer, das Seil oder was immer Sie gerade aufgehoben haben.

Bilden eines Menschenturms



Die andere Grundfunktion Ihrer Menschlein (von denen, die Sie auf dem Bildschirm sehen!), ist das Aufeinanderklettern zum Bilden eines Menschenturms. So lange wir zurückdenken können, sind Menschen aus den verschiedensten Gründen schon immer gern aufeinandergeklettert. In unserem Spiel tun sie dies, um menschliche Leitern zu bilden, auf denen sie von Level zu Level steigen können. Wenn das Kletter-Icon gewählt ist, wird das Menschlein durch Drücken des Joysticks nach vorn mit beiden Armen über dem Kopf in die Kletterposition

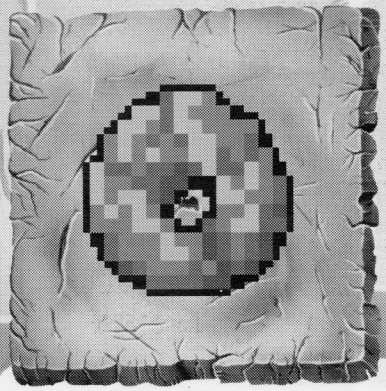


gebracht. Wenn Sie dann einen weiteren "Human" wählen und ihn vor den ersten stellen, klettert er auf dessen Schultern, sobald Sie den Joystick nach vorn ziehen. Dieser Vorgang kann so oft wiederholt werden, bis sich beachtliche Menschentürme gebildet haben, mit denen Sie an Gegenstände und Ziele kommen, die sonst unerreichbar sind.

ABER VORSICHT! Achten Sie beim Bilden eines Menschenturms darauf, daß das unterste Menschlein dicht genug neben der Stufe steht, die erklettert werden soll, besonders wenn es ein sehr hoher Turm werden soll. Steht es zu weit entfernt, kann es unter Berücksichtigung des Wackelfaktors passieren, daß der oberste "Human" den Schritt auf den Vorsprung nicht schafft. Wir haben Sie also gewarnt...

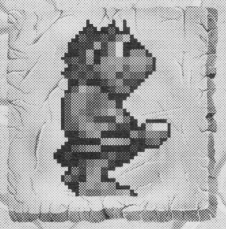
VERFÜGBARE GEGENSTÄNDE

Auf ihrem Weg durch die Evolutionsgeschichte werden Ihre Menschlein etliche Werkzeuge finden, die ihnen den Fortschritt ermöglichen. Alle erfüllen verschiedene Funktionen und sind durch unterschiedliche Icons

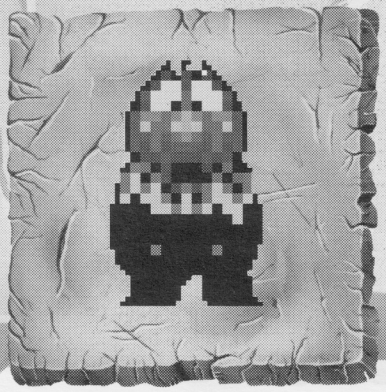


gekennzeichnet, mit denen sie gesteuert werden können. Die Gegenstände werden auf folgende Art benutzt.

Der Speer



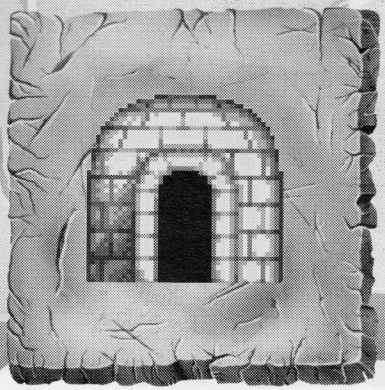
Speere sind nützliche Geräte und einer der ersten Gegenstände, auf die Ihre "Humans" auf ihrer Reise treffen werden. Mit Speeren kann man nicht nur töten, sondern sie können auf vielerlei Weise eingesetzt werden, wie unten beschrieben. Wenn Sie einen Speer sehen, den Sie aufheben und benutzen möchten, wählen Sie mit der Leertaste das Aufhebe-Icon. Bewegen Sie Ihr Menschlein auf den Speer zu und drücken Sie die Enter-Taste. Jetzt hält Ihr "Human" den Speer in der Hand, während auf der Aktionsleiste die Icons zur Steuerung des Speers erscheinen.



Werfen des Speers

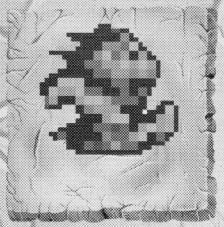
Wählen Sie mit der Leertaste das Wurf-Icon, und bestätigen Sie Ihre Wahl durch Drücken der Enter-Taste. Ihr Menschlein wird nun den Speer wurfbereit über den Kopf heben. Hier empfiehlt es sich, zu überprüfen, ob es in die richtige Richtung schaut. Wenn nicht, ziehen Sie den Joystick zurück. Damit halten Sie die Wurfbewegung an und können Ihren "Human" umdrehen. Wenn er angespannt und wurfbereit dasteht, können Sie den Flugweg des Speers bestimmen, indem Sie zwischen drei verschiedenen Wurfwinkeln wählen. Ist Ihr Menschlein z.B. nach links gekehrt, können Sie durch Ziehen des Joysticks nach rechts dafür sorgen, daß er sich so weit zurücklehnt, wie es für den von Ihnen gewünschten Wurf nötig ist. Mit ein wenig Übung werden Sie den Trick bald 'raushaben.

Um den Wurf schließlich auszuführen, halten Sie einfach den Feuerknopf des Joysticks gedrückt. Dann verwandelt sich die Aktionsleiste unten auf dem Bildschirm in eine



Kraftanzeige, die sich langsam ausdehnt. Sie sollten den Feuerknopf an dem Punkt loslassen, an dem der Schwung für den gewünschten Wurf stark genug ist. Für einen kurzen Wurf lassen Sie los, sobald die Kraftleiste zu sehen ist. Für einen längeren/höheren Wurf warten Sie, bis die Leiste länger geworden ist. Auch hier wird es ein bißchen Übung erfordern, bis Sie den Speer wie ein Weltmeister werfen...

Stabhochsprung mit dem Speer

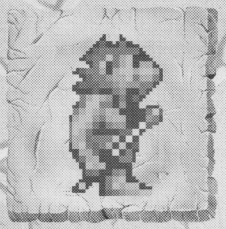


Wenn Ihr Stamm auch aus Trotteln besteht, kommt es doch von Zeit zu Zeit zu einem Geistesblitz. In diesem Fall haben die Menschlein gelernt, mit Hilfe des Speers Abgründe und Hindernisse zu überspringen. Wählen Sie mit der Leertaste das Stabhochsprung-Icon, und bestätigen Sie Ihre Wahl durch Drücken der Enter-Taste.

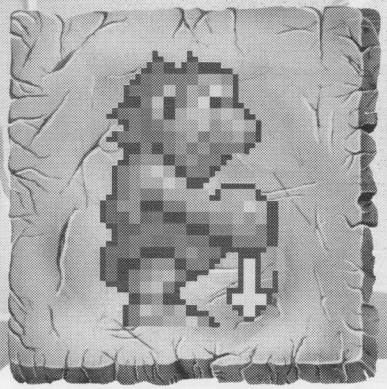
Wenn sich Ihr Menschlein in der richtigen Position für den Sprung befindet, halten Sie den Feuerknopf gedrückt, und die Kraftleiste erscheint unten auf dem Bildschirm.

Schätzen Sie die benötigte Kraft ab, wie im Abschnitt über das "Werfen des Speers" beschrieben, und lassen Sie den Feuerknopf los, wenn der Schwung für einen erfolgreichen Sprung ausreicht. Möchten Sie den Sprung doch nicht ausführen, dann ziehen Sie den Joystick zu sich heran, um den Springer wieder in den Wartezustand zu versetzen.

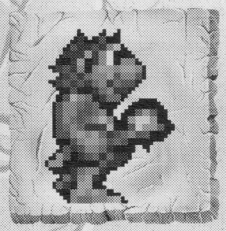
Schwingen eines Speers



Ihr Stamm wird auf seinem Weg durch die Evolutionsgeschichte feststellen, daß nicht immer alles nach Wunsch verläuft. Es gibt bösartige Dinosaurier und einen unangenehmen Stamm rivalisierender "Humans", die es auf Sie abgesehen haben. Wenn Sie mit der Leertaste das Schwung-Icon wählen und mit der Enter-Taste bestätigen, können Sie eines Ihrer Menschlein dazu bestimmen, diese unerwünschten Eindringlinge abzuwehren und so lange zurückzuhalten, bis der übrige Stamm das Ziel dieses Levels erreicht hat.



Die Fackel



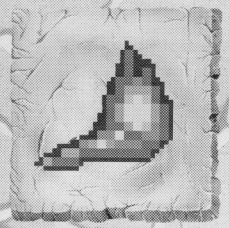
Falls es Ihrem zurückgebliebenen Stamm tatsächlich gelingen sollte, auf dem Weg der Evolution einen Schritt vorwärts zu machen, trifft er als nächsten Gegenstand auf die brennende Fackel. Wie beim Speer bewegen Sie Ihr Menschlein über die Fackel, um sie aufzuheben, und bestätigen Ihre Wahl des Aufhebe-Icons mit der Enter-Taste. Die Aktionsleiste verschwindet, um den Blick auf die Fackel-Icons freizugeben, und siehe da, Ihr Menschlein hält nun die Fackel in der Hand.

Schwingen

Mit der Wahl des Schwung-Icons kann Ihr "Human" nun den nützlichen Akt des Fackelschwingens ausführen. Sobald Sie ihn an der richtigen Stelle positioniert haben (normalerweise

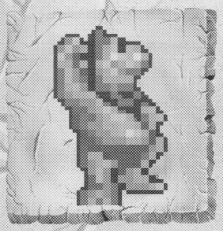
dort, wo ein gieriger Dinosaurier nur darauf wartet, Ihren Stamm zu verspeisen), bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Enter-Taste. Ihr Menschlein wird nun mutig die Fackel schwingen und den Möchtegern-Menschenfresser zurückhalten, bis Sie einen anderen Befehl geben.

Dinge in Brand setzen

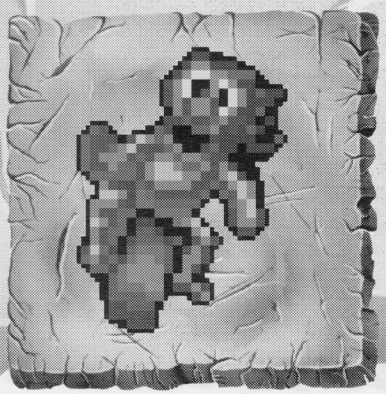


Was nützt einem das schönste Feuer, wenn man mit ihm nichts in Brand setzen und damit ein Grundbedürfnis der Menschheit befriedigen kann, nämlich den Instinkt, zu zerstören! Das Anzünde-/Brenn-Icon ist äußerst nützlich, um Vegetation zu verbrennen, die den Weg Ihres Stammes blockiert. Sie wählen dieses Icon mit der Leertaste und setzen das gewünschte Objekt durch Drücken der Enter-Taste oder des Feuerknopfes in Brand. Damit wird das Hindernis zu Asche, und Ihre Menschlein können passieren. (Hier noch eine Warnung: Andere Stammesangehörige sind leider auch leicht entzündlich. Seien Sie beim Schwingen der Fackel also vorsichtig!)

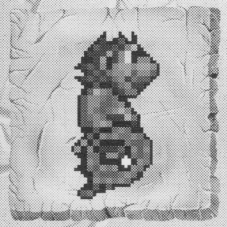
Werfen der Fackel



Das Werfen der Fackel macht Ihren "Humans" nicht nur unheimlich Spaß, sondern ist auch wichtig für die Zusammenarbeit beim Abschluß jedes Levels. Durch Werfen können Ihre Menschlein die Fackel von einem zum anderen durch den ganzen Level weitergeben. Sie wählen das Wurf-Icon mit der Leertaste. Der Wurfvorgang selbst funktioniert ebenso wie im Abschnitt "Werfen des Speers" beschrieben. Sie können den Wurfwinkel mit dem Joystick steuern, wobei sich Ihr "Human" so weit zurücklehnt, wie es für den Wurf erforderlich ist. Um den Wurf auszuführen, halten Sie den Feuerknopf gedrückt, und die Kraftleiste erscheint unten auf dem Bildschirm. Je nach der gewünschten Stärke des Wurfs lassen Sie nun den Feuerknopf los, wenn sich die Kraftleiste entsprechend ausgedehnt hat.



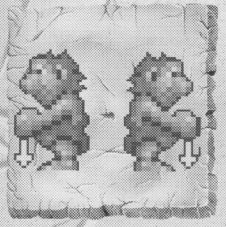
Das Seil



Wie Sie sich denken können, kann ein Seil sich als sehr nützlich erweisen, wenn Ihre Menschlein in den Levels herumklettern. Sie werden auf verschiedenen Plattformen im ganzen Spiel säuberlich aufgerollte Seile finden. Das Benutzen eines Seils kann wesentlich schneller gehen, als zuerst herumzulaufen, um eine Leiter zu finden, und kann es Ihren "Humans" ersparen, alle möglichen komplizierten Manöver durchzuführen, um einen bestimmten Punkt zu erreichen.

Um ein Seil aufzuheben, bewegen Sie Ihren "Human" einfach über das Seil, wählen mit der Leertaste das Aufhebe-Icon und bestätigen Ihre Wahl mit der Enter-Taste. Ihr Menschlein trägt jetzt das Seil.

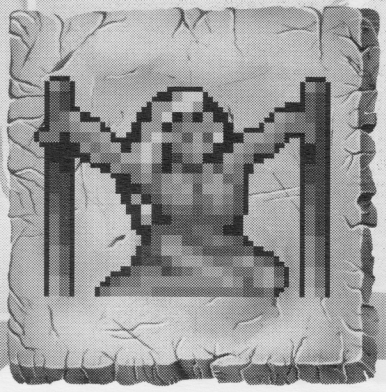
Das Seil hinunterlassen und wieder einziehen



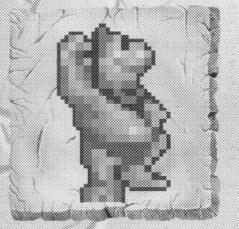
Achten Sie zunächst darauf, daß Ihr "Human" dicht genug am Rand des Abgrunds steht, um das Seil gerade fallenzulassen. Wählen Sie das Icon zum Hinunterlassen/Einziehen auf der Aktionsleiste, und bestätigen Sie die Wahl durch Drücken der Enter-Taste. Ihr Menschlein wird nun das Seil über den Rand hinunterlassen. Wenn Sie dieses Icon mit der Enter-Taste erneut anklicken, wird das Seil wieder heraufgeholt.

Klettern am Seil

Damit ein "Human" das Seil hinunterklettern kann, bewegen Sie ihn auf das Seil zu und ziehen den Joystick zu sich heran. Soll er das Seil hochklettern, bewegen Sie ihn auf das Seil zu und schieben den Joystick nach vorn. Daraufhin zieht Ihr Menschlein sich am Seil hinauf.

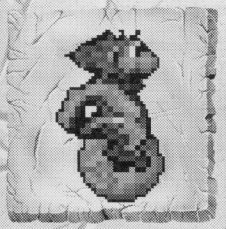


Werfen des Seils



Durch Werfen des Seils kann dieser nützliche Gegenstand von einem Stammesangehörigen zum anderen weitergegeben werden. Wählen Sie mit der Leertaste das Wurf-Icon von der Aktionsleiste, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Enter-Taste. Wie beim Werfen des Speers können Sie auch hier den Wurfwinkel verändern, indem Sie die Körperhaltung Ihres Menschleins vor dem Werfen verändern. Der Schwung kann mit Hilfe der Kraftleiste reguliert werden. Halten Sie dazu den Feuerknopf gedrückt, und lassen Sie ihn los, wenn Sie glauben, daß die Kraft für den Wurf ausreicht.

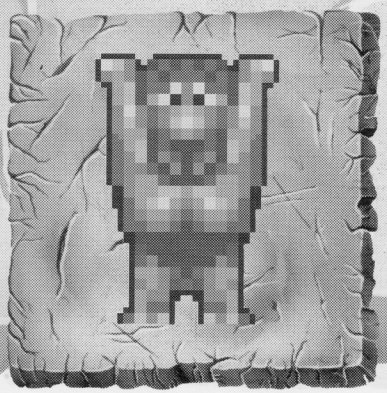
Das Rad



Natürlich kann kein Mensch darauf hoffen, sich weiterzuentwickeln (oder irgend etwas ins Rollen zu bringen!), solange er nicht das Rad besitzt. Daher werden Sie früher oder später auf dieses besagte "Rad" treffen, eine Entdeckung, die Ihr Stamm zu seinem Vorteil nutzen kann.

Besteigen des Rades

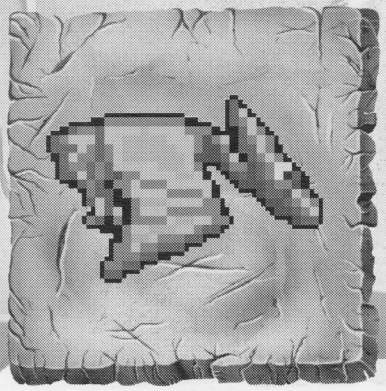
Wenn Sie das Rad auf dem Boden gefunden haben, ziehen Sie den gewünschten "Human" darüber, wählen mit der Leertaste das Aufhebe-Icon und bestätigen Ihre Wahl mit der Enter-Taste. Ihr Menschlein wird nun oben auf dem Rad sitzen und ist bereit zum Losrollen. Das Rad hat nur ein Icon in der Aktionsleiste, nämlich das zum Absteigen, da alle anderen Bewegungen mit dem Joystick gesteuert werden.



Fortbewegung mit dem Rad

Sobald Ihr Menschlein abfahrbereit oben auf dem Rad sitzt, werden Sie wahrscheinlich von der Leichtigkeit und Gewagtheit beeindruckt sein, mit der Ihr auserwählter Neandertaler jetzt durch den Level rasen kann. Wenn er bergab rollt, beschleunigt das Rad, rollt er bergauf, wird es langsamer. Einer der Vorteile des "Radreitens" liegt darin, daß das Rad Ihre Menschlein über Abgründe katapultieren kann, die sie sonst nicht hätten überqueren können. Die Methode dazu ist einfach und wird Ihrem Stamm gute Dienste leisten.

Achten Sie darauf, daß Sie vor dem Abgrund, den Ihr Menschlein überqueren will, genügend Anlauf haben. Wenn der Abgrund erreicht ist, halten Sie den Feuerknopf gedrückt, um das Rad springen zu lassen. Je länger Sie den Feuerknopf gedrückt halten, desto länger ist der Sprung.

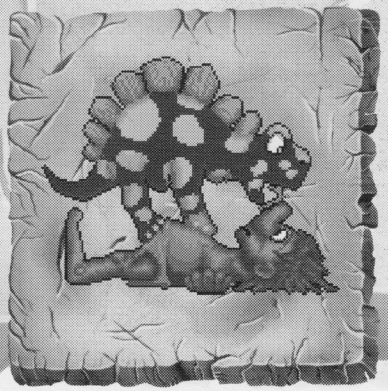


Rollen des Rades

Wenn Sie den Joystick bei gedrücktem Feuerknopf wie gewohnt benutzen, schiebt Ihr Menschlein jedes Rad vor sich her, das in seiner Nähe ist. Dies kann nützlich sein, wenn ein Rad z.B. ins Wasser gerollt werden soll, um als Trittstein zu dienen.

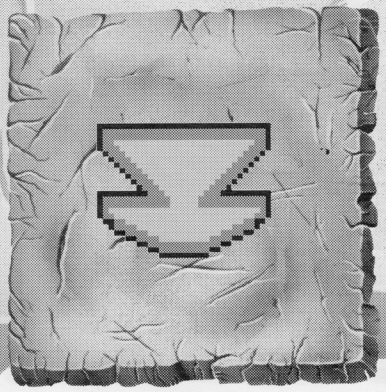
Abstieg vom Rad

Wählen Sie mit der Leertaste das Abstieg-Icon von der Aktionsleiste, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Enter-Taste. Ihr Menschlein wird nun vom Rad steigen.

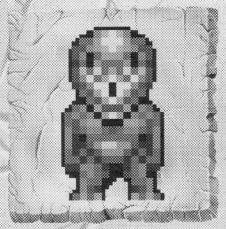


Steinblöcke

Von Zeit zu Zeit trifft Ihr hart geplagter Stamm auf übereinandergehäufte Steinblöcke, die seinen Weg... genau: blockieren. Diese Blöcke sind die Überreste eines "Stonehenge Lego-Baukastens", den irgend jemand in grauer Vorzeit einfach unfertig stehengelassen hat. Diese Barrieren können entfernt werden, indem Ihr Stamm sich auf die Suche nach einer flachen Senke macht, die durch einen unsichtbaren Hebel mit dem Steinwall verbunden ist. Mit der altbewährten menschlichen Methode von Versuch und Irrtum können Sie Menschlein und/oder Gegenstände auf diesen Senkungen aufeinanderstapeln, bis die Steine verschwinden. Um jedoch den Weg freizuhalten, bis alle passiert haben, müssen Sie die Gegenstände /Menschlein an ihrem Platz lassen.



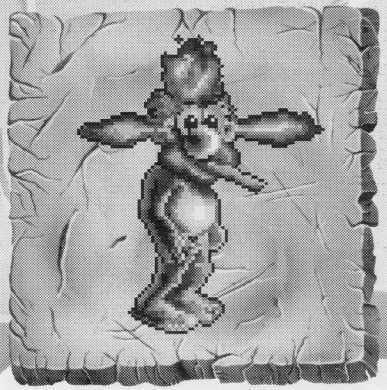
Der Medizinmann



Kein Stamm ist komplett ohne Medizinmann. Um also einen vollständigen Stamm zu haben, werden Sie von Zeit zu Zeit das geheimnisvolle Auftauchen einer merkwürdigen, maskierten Gestalt bemerken. Der Medizinmann trägt eine spezielle Totenkopf-Maske, reiht sich aber ansonsten unauffällig in Ihren Stamm ein und verhält sich in den meisten Dingen wie alle anderen. Er kann alle Routinehandlungen ausführen, aber keine Gegenstände aufheben oder benutzen, die auf diesem Level gefunden werden.

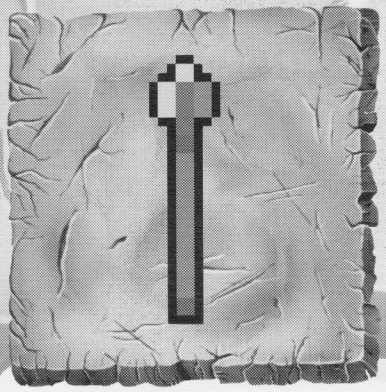
Zaubersprüche anwenden

Das Besondere am Medizinmann ist natürlich seine Fähigkeit, Zaubersprüche einzusetzen und Gegenstände hervorzuzaubern. Wenn Ihr Medizinmann etwas herbeizaubern soll, müssen Sie als erstes dafür sorgen, daß er sich an der Stelle befindet, an der das Objekt



erscheinen soll. Nachdem Sie den Medizinmann wie jeden anderen Stammesangehörigen gewählt und bewegt haben, werden Sie feststellen, daß unten auf der Aktionsleiste sein Icon-Satz erschienen ist. Es gibt dort ein Stapel-Icon und Icons für die Gegenstände, die der Medizinmann herbeizaubern kann. Gehen Sie mit Hilfe der Leertaste durch die Icons, bis Sie den benötigten Gegenstand gefunden haben. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Enter-Taste.

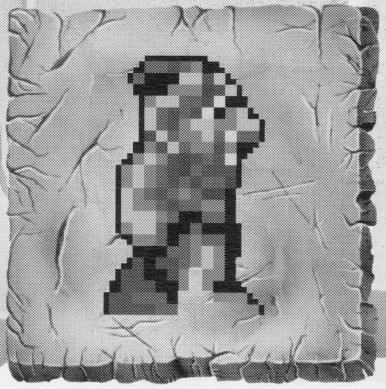
Sie haben doch wohl nicht erwartet, daß Sie hier etwas umsonst kriegen, oder? Der Medizinmann verlangt einen hohen Preis für das Herbeizaubern eines Gegenstandes... Stammesangehörige! Er hat eine Art Preisliste: Ein Rad/ein Menschlein. Ein Speer/ein Menschlein. Ein Seil/ein Menschlein. Eine Fackel/ein Menschlein. Damit die Zauberei funktioniert, müssen sich die Opfermenschlein neben dem Medizinmann aufstellen. Ja, das Leben ist hart...



Die Ziele der einzelnen Levels und die Punktwertung

Das Ziel des Spiels besteht darin, die Levels abzuschließen, eine hohe Punktzahl zu erreichen und Ihren Stamm in die "Top Ten" zu bringen. Ihr Stamm muß die Levels in möglichst kurzer Zeit beenden und dabei möglichst viele Angehörige behalten. Klingt doch ganz einfach, oder? Ist es auch...

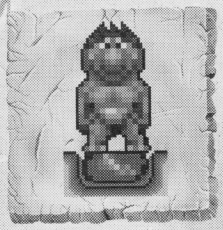
Vor Beginn jedes Levels erscheint das jeweilige Ziel in einem Kasten in der Bildschirmmitte. Die Mitteilung kann einfach lauten "Erreichen Sie das Ziel" oder Ihrem Stamm eine etwas genauere Aufgabe stellen, wie z.B. die "Rettung einer Geisel" oder die Entdeckung eines neuen Gegenstandes. Sobald Sie die Nachricht gelesen und hoffentlich auch verstanden haben, starten Sie diesen Level durch Drücken des Feuerknopfes.

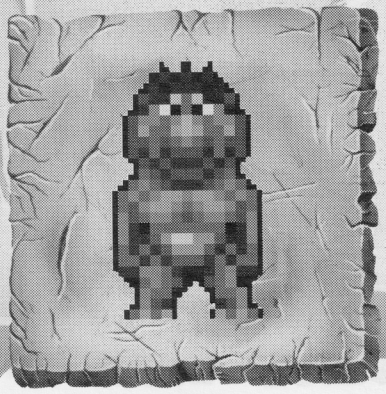


Finden des Ziels

Der Standort des Ziels ist nicht immer unbedingt zu Beginn des Levels zu erkennen. Eventuell müssen Sie Ihre Menschlein ein wenig auf dem Level herumschicken, um es zu finden. Hat Ihr Stamm die Aufgabe, eine Geisel zu befreien oder ein Feuer zu entdecken, ist klar, wie diese Dinge aussehen. Es sollte daher kein großes Problem sein, sie zu finden.

Lautet Ihr Auftrag jedoch Erreichen Sie das Ziel, dann müssen Sie wissen, wie dieses Ziel aussieht.





Der Zielblock

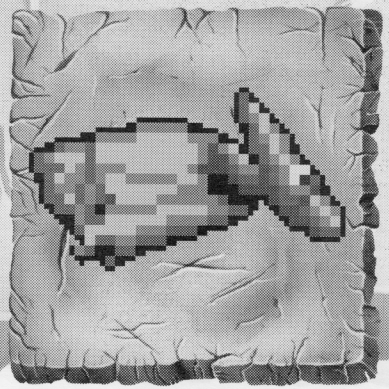
Der "Zielblock" jedes Levels ist eine rote Platte, auf die Sie Ihren "Human" bringen müssen, um das Spiel zu beenden. Haben Sie ihn auf diesen "Zielblock" gestellt und den Feuerknopf gedrückt, wird die Uhr angehalten und der Level beendet.

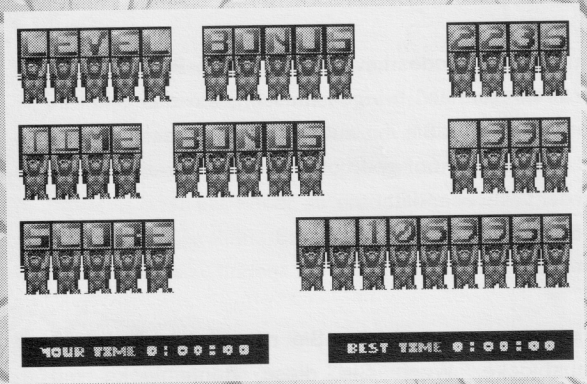
Bonusblöcke

Auf einigen Levels finden Sie neben dem Zielblock Bonusblöcke. Wenn Sie diese Bonusblöcke mit Menschlein besetzen, erhalten Sie für diesen Level Sonderpunkte.

Punktwertung

Um Punkte zu erzielen, müssen Sie zunächst den Level innerhalb der vorgegebenen Zeit abschließen, die durch eine rückwärts laufende Uhr unten links auf dem Bildschirm, neben der Aktionsleiste, angezeigt wird. Unten rechts auf dem Bildschirm, auf der anderen Seite der Aktionsleiste, befindet sich eine andere Anzeige.





Damit wird die Bevölkerungszahl angegeben, also wie viele Angehörige Ihr Stamm zur Zeit umfaßt.

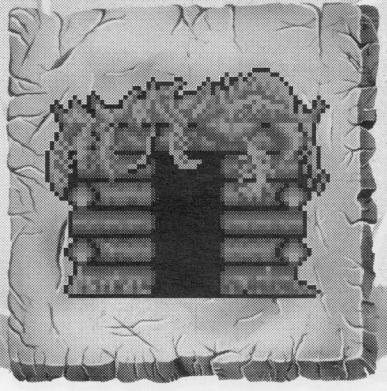
Für den Abschluß jedes Levels erhalten Sie zwei Punktwertungen, die einzeln und als Summe auf dem Punktebildschirm am Ende jedes Levels angegeben sind. Eine Punktzahl bezieht sich auf die Zeit, die andere auf den Level.

Zeitpunktzahl

Für jede Sekunde, die nach Abschluß des Levels auf dem Zähler stehenbleibt, erhalten Sie 10 Punkte. Bleiben z.B. 50 Sekunden übrig, erhalten Sie demnach 500 Punkte. Wenn Sie den jeweiligen Level in Rekordzeit beenden, gibt es einen Bonus von 1000 Punkten.

Sollte Ihr Stamm das Pech haben, daß auf einem bestimmten Level die Zeit abgelaufen und ein Stammesangehöriger übrig ist, dann wird dieser geopfert, und Ihr Stamm kann danach hoffentlich den Level beenden.

Sollte Ihr Stamm außerdem das Pech haben, daß nicht genug "Humans" zum erfolgreichen Abschluß des Levels übrig sind, obwohl noch genug Zeit dazu wäre, dann haben Sie die Möglichkeit, neu zu starten, um nicht den Level ohne Aussicht auf Erfolg bis zum Ende durchlaufen zu müssen.



Levelpunktzahl

Die Levelpunktzahl wird berechnet, indem die Anzahl der Stammesangehörigen mit der Nummer des Levels multipliziert wird. Diese Summe wird dann mal 10 genommen. Ein Beispiel: 8 (Stammesangehörige) x 10 (Nummer des Levels) = 80 x 10 = 800 als Endsumme. Gibt es am Ende des Levels Bonusblöcke, erhalten Sie einen Bonus von 1000 Punkten für jeden besetzten Block.

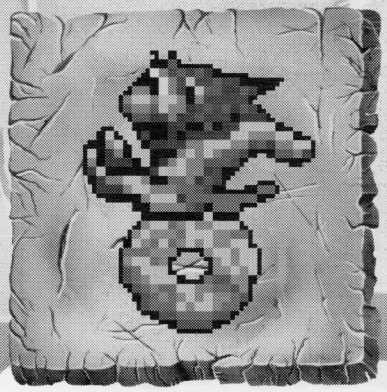
Haben Sie also Level 10 wie oben abgeschlossen, und es gab zwei Bonusblöcke, die Sie besetzen konnten, beträgt Ihre Gesamtpunktzahl 2800 Punkte. Wenn Sie dies zu Ihrer Zeitpunktzahl von 500 addieren, ergibt sich eine Gesamtsumme von 3300 Punkten.

Es ist wirklich nicht besonders kompliziert. Denken Sie daran, daß dies ein Computerspiel ist, und im Rechnen sind Computer unschlagbar!

Über Ihren Stamm

Ihr Stamm ist im Prinzip ein fröhliches Grüppchen unbedarfter Einzelmenschlein, die völlig damit zufrieden wären, bis ans Ende ihrer Tage auf Level 0 herumzuhängen. Schließlich ist es ein ganz gemütliches und einfaches Leben in einem schönen, warmen Computer. Was will man mehr? Und dann kommen Sie plötzlich daher mit Ihren Karriereplänen und zwingen sie, den Weg der sogenannten Evolution einzuschlagen! Das sind schlechte Nachrichten, und es wird schwierig sein, aber sie werden trotzdem ihr Bestes versuchen, nur um Ihnen eine Freude zu bereiten!

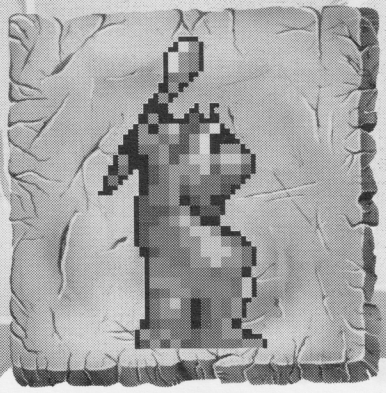
Auf den unteren Levels starten Sie mit dem kleinsten möglichen Stamm. Auf Ihrem Weg kommen dann immer neue Menschlein dazu. Zum Beispiel gilt es Geiseln aus den Händen rivalisierender Stämme zu befreien. Diese armen Kerle sind irgendwo angebunden und schreien um Hilfe, sie sind also leicht zu erkennen und zu befreien, solange Sie sich vor den Gegnern in acht nehmen. Gehen Sie einfach mit einem Ihrer “Humans” an diesem



Unglücklichen vorbei, um ihn zu befreien. Damit erhöhen Sie durch Vergrößern Ihres Stammes gleichzeitig Ihre mögliche Punktzahl.

Es ist tatsächlich ziemlich wichtig, den Stamm zu vergrößern, da Sie später im Spiel alle Menschlein brauchen werden, die Sie kriegen können. Es ist zwar traurig, aber unvermeidlich, daß Sie auf Ihrem Weg durch die Levels einige Stammesangehörige verlieren werden. Leider sind die Menschlein ziemlich empfindlich gegen das Herunterfallen von hohen Felsvorsprüngen, genau wie im richtigen Leben. Erwarten Sie also nichts Übermenschliches von Ihren "Humans"... Denken Sie daran, daß sie eben erst die Affenphase hinter sich gebracht haben (Monkey+1)...

Am Anfang jedes Levels erfahren Sie auf dem Gruppenbildschirm, wie viele "Humans" Sie benötigen, um den Level zu beenden. Wenn Sie also mehr Stammesangehörige haben, als zum Abschluß des Levels nötig, werfen Sie diese Menschleinleben trotzdem nicht einfach aus lauter Spaß an der Sache weg! Wenn Sie zusätzliche Stammesangehörige besitzen (siehe Ihre

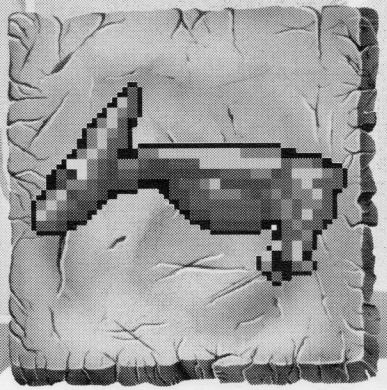


Bevölkerungsanzeige) und einen davon auf einem Level verlieren, wird er automatisch ersetzt, aber nur bis zur Anzahl der "Humans", aus denen Ihre Reserve besteht.

Ihre "überschüssigen" Menschlein werden mit ziemlicher Sicherheit für das "äußerste Opfer" gebraucht, wenn Sie auf den Medizinmann treffen oder vielleicht einen Dinosaurier ablenken wollen... Ihre "übrigen" Menschlein werden auch möglicherweise im nächsten Level benötigt. Vielleicht reichen vier in diesem Level, aber im nächsten sind plötzlich acht gefordert! Wenn Sie nicht genug Stammesangehörige besitzen, um den Level zu beginnen, dann müssen Sie zu einem Level zurückgehen, für den die Zahl reicht, und das kann ein ziemlich großer Rückschritt sein.

Hinweise und Tips

Häufig gibt es mehr als eine Möglichkeit, einen Level abzuschließen: Langsamere und schnellere Wege, Methoden, bei denen Menschlein geopfert werden, und andere, bei denen solche Maßnahmen vermieden werden können.

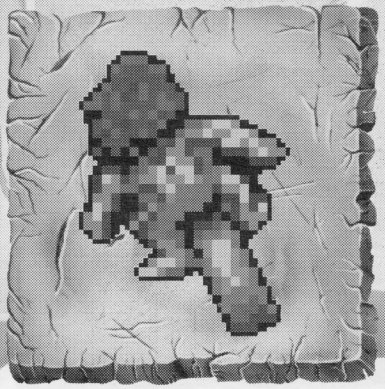


Denken Sie an die Bonuspunkte, die Sie erhalten, wenn Sie Levels mit Bonusblöcken mit mehr als einem "Human" abschließen. Die Punktzahl wird wahrscheinlich höher sein, als wenn Sie nur ein Menschlein in kürzerer Zeit ans Ziel bringen.

Sehen Sie sich die Einzelaufrechnung der Punkte am Ende jedes Levels an, um herauszufinden, in welchem Bereich Sie gut waren, und wo Sie Ihre Leistung noch verbessern können.

Einige der Wesen, auf die Sie in manchen Levels treffen, können Ihren "Humans" möglicherweise behilflich sein.

Legen Sie KEINEN Schreibschutz für Diskette C an, denn darauf werden die Punktzahlen registriert.

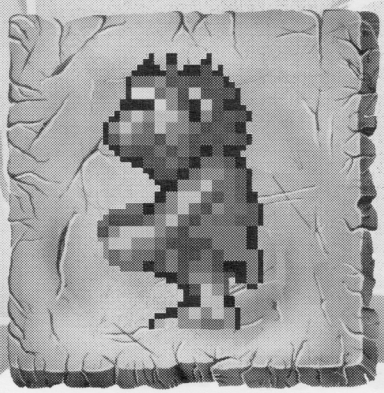


START VON HUMANS AUF DEM PC

INSTALLATION

Legen Sie die Diskette A in das Laufwerk A: und geben Sie "Install" ein. Folgen Sie den Instruktionen auf dem Bildschirm und wählen Sie Ihre Steuermethode (Keyboard oder Joystick) aus. Der Rechner fragt Sie auch, ob Sie HUMANS auf der festplatte installieren wollen oder von Disketten spielen wollen. Wenn Sie die Festplatte auswählen, folgen Sie dieser Prozedur:

Beim Start von der Festplatte müssen Sie in Ihr HUMAN-Verzeichnis springen (CD-Kommando, siehe DOS-Handbuch). Geben Sie nun HUMANS ein und das Spiel wird geladen. Die Nachrichten auf dem Bildschirm bringen Sie in das Spiel.



PROBLEME?

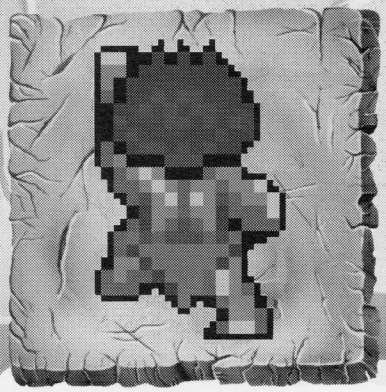
Wenn Sie Probleme mit dem Laden von HUMANS haben (z.B. die Nachricht "Not enough memory to run program" kommt), ist es wahrscheinlich die beste Möglichkeit, eine "Bootdisk" für das Programm zu erstellen. Das sichert die Einstellungen Ihres Computers und gibt die Möglichkeit, mit HUMANS zu spielen.

Eine Bootdisk stellen Sie sehr einfach her. Legen Sie eine leere Diskette in das Laufwerk A: ein und geben Sie folgendes DOS-Kommando ein:

FORMAT <LEERZEICHEN> A: <LEERZEICHEN> /S

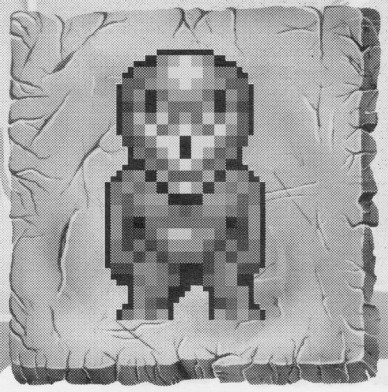
Wenn Sie nun HUMANS starten wollen, schalten Sie Ihren Computer aus. Sie legen die Bootdisk ein und schalten Ihren Computer wieder an. Die Maschine bootet (startet) und Sie sehen den "DOS-Prompt". Nun machen Sie folgendes:

- Beim Spielen von der Floppy: Holen Sie die Bootdisk aus dem Laufwerk und legen Sie die



Spieldiskette ins Laufwerk A: ein. Geben Sie HUMANS ein und folgen Sie den Nachrichten auf dem Bildschirm. Das Spiel fragt von selbst nach den weiteren Disketten.

Beim Spielen von der Festplatte: Geben Sie im Hauptverzeichnis (meistens C:\) HUMANS ein. Das Spiel startet selbständig und die Nachrichten auf dem Bildschirm führen Sie.

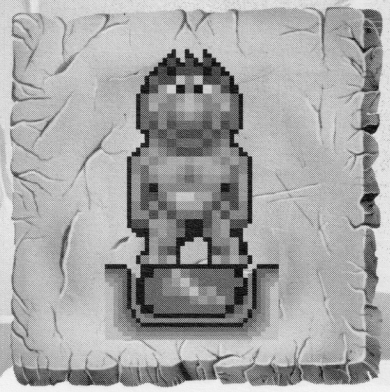


MITWIRKENDE

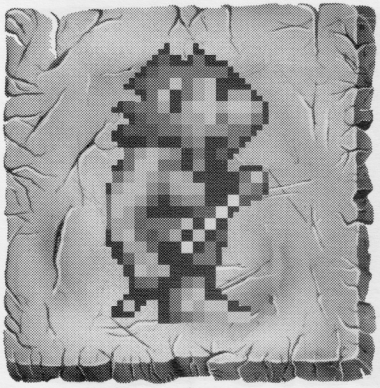
PROGRAMMIERUNG:	Dave Lincoln (Amiga Version) Leslie Long (P.C. Version)
SPIELDESIGNER:	Rod Humble
ARTWORK:	Andie Gilmour
WEITERE KÜNSTLER:	Peter Goldsmith, Dave Hall, Louise Herd, Colin Jackson, Jolly, Slick
MUSIK UND SOUNDS:	Baz Leitch, Ian Howe
LEVELDESIGN:	John McKinnon, Rod Humble, Louise Herd
TESTSPIELER:	Andy Noble, Jody, Jim Murdoch, John McKinnon, Jamie Irvine
VERPACKUNGSDESIGN:	Peter Jones, Andy Wood
VERPACKUNGSBILD:	Davey Southwood, basierend auf dem Original-Artwork von Sharon Dunford
HANDBUCH:	Jim Murdoch
PRODUZIERT VON:	Imagitec Design Inc.
ÜBERSETZUNG:	Poly Lang

SPEZIELLEN DANK AN:

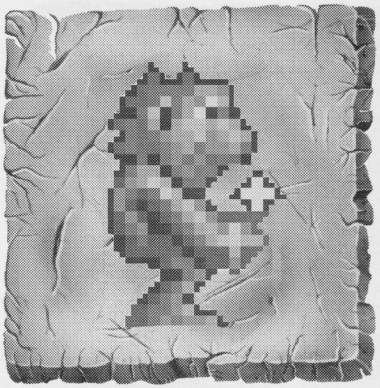
Tina Gorton
Roger Harris
Martin Cowan
Dave Cotton
Iain Symon
Alan Stuart
Robert Webb
Julia Coombs



ANMERKUNGEN



ANMERKUNGEN



MIRAGE

MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LTD.
P.O.BOX 202, CONGLETON, CHESHIRE CW12 4YR, ENGLAND.
TEL:(44) 0260 299909. FAX: (44) 0260 299403

©1992 ATARI CORP LICENSED TO IMAGITEC DESIGN INC/MIRAGE "HUMANS"™ GAMETEK INC.